

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Sasaran pendidikan adalah manusia, pendidikan merupakan hal yang penting bagi kehidupan manusia. Pendidikan dapat diartikan sebagai pewarisan ilmu dari satu masa ke masa yang lain untuk membentuk kepribadian manusia yang baik. Oleh karena itu, pendidikan tidak terlepas dari kegiatan belajar pembelajaran, baik di sekolah maupun di luar sekolah. Pendidikan bertujuan untuk menjalankan salah satu tujuan negara, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Akan tetapi, demi menjalankannya tidaklah mudah.

Terdapat beberapa masalah dalam melaksanakan pendidikan khususnya dalam kegiatan belajar pembelajaran, seperti strategi pembelajaran yang kurang tepat, waktu, sumber, dan fasilitas yang terbatas. Hal tersebut akan berpengaruh terhadap tingkat keberhasilan siswa. Menurut Gintings (2008, hlm. 1) mengatakan sebagai berikut.

“Banyak guru yang mengeluh karena merasa kurang puas terhadap keberhasilan belajar siswanya. Di lain pihak siswa menggerutu karena dinilainya kelas menjadi ruang dengan empat dinding yang mirip dengan sel tahanan karena selama ia tidak dapat menikmati kegiatan belajar dan pembelajaran yang disenggelagakan oleh guru tertentu.”

Oleh karena itu guru yang berhasil dalam menyelenggarakan proses belajar akan menciptakan proses belajar mengajar yang memperhatikan tujuan pembelajaran sesuai dengan kurikulum dan sesuai dengan aspek kepribadian siswa.

Kurikulum yang digunakan sekarang yaitu Kurikulum 2013 Edisi Revisi yang diberlakukan secara nasional. Dalam kurikulum tersebut, hal yang akan dipelajari dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra adalah empat keterampilan berbahasa. Tarigan (2008, hlm. 1) ,

“Keterampilan berbahasa dalam kurikulum di sekolah biasanya mencakup empat segi, yaitu: keterampilan menyimak atau mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Keterampilan menyimak dan membaca merupakan keterampilan yang bersifat reseptif, sedangkan berbicara dan menulis bersifat produktif.”

Pembelajaran mendemonstrasikan teks cerita fabel termasuk ke dalam ranah keterampilan berbahasa yaitu berbicara. Menurut Tarigan (2008, hlm. 16),

“Berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan atau menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Sebagai perluasan dari batasan ini dapat kita katakan bahwa berbicara merupakan suatu sistem tanda-tanda yang dapat didengar (*audible*) dan yang kelihatan (*visible*) yang memanfaatkan sejumlah otot dan jaringan otot tubuh manusia demi maksud dan tujuan gagasan-gagasan atau ide-ide yang dikombinasikan.”

Berbicara merupakan salah satu keterampilan yang bertujuan untuk memberikan informasi kepada orang lain. Dikatakan demikian karena berbicara termasuk dalam situasi informatif yang ingin membuat pengertian-pengertian atau makna-makna yang menjadi penjelas.

Keterampilan berbicara tidak datang dengan sendirinya, tetapi harus dipelajari dan dilatih secara sungguh-sungguh dan terus-menerus. Adapun permasalahan yang dihadapi pada saat berbicara dalam laman web yang diakses pada tanggal 28/03/2017 pukul 15.08 <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/konselor> mengatakan sebagai berikut.

“Individu yang mengalami kecemasan cenderung mengalami gangguan pada komponen fisik yang biasanya dirasakan jauh sebelum memulai pembicaraan, seperti detak jantung yang semakin cepat, kaki gemetar, gangguan tidur dan berkeringat. Komponen proses mental seperti kekacauan fikiran yang menyebabkan adanya kesulitan dalam konsentrasi dan kesulitan dalam mengingat. Gangguan emosi yang sering dialami oleh individu adalah ketidakstabilan emosi seperti mendadak munculnya perasaan tidak berdaya, munculnya rasa panik dan malu setelah pembicaraan berakhir.”

Kesalahan dalam berbahasa tentu sering kita temui bahkan kita alami sebagai pengguna bahasa. Khususnya dalam berbicara, kesalahan yang disadari ataupun tidak disadari tentu perlu diperbaiki agar makna yang terkandung dapat tersampaikan dengan baik pada pendengar.

Kurikulum 2013 dalam pelajaran bahasa Indonesia terdapat materi memerankan sebuah teks cerita fabel materi tersebut merupakan salah satu materi keterampilan berbicara. Hal ini diperjelas dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia tim Depdiknas (2007, hlm. 148), Melakukan peran berarti mempertunjukkan

kegiatan mengungkapkan perasaan, ide atau gagasan dalam bentuk tulisan atau karya tulis yang berupa karangan dalam bentuk dialog atau percakapan dengan menceritakan suatu kejadian atau peristiwa yang terjadi dalam gerakan. Dengan kegiatan mendemonstrasikan peserta didik dilatih untuk menjadi aktor. Para peserta didik akan dilatih dalam mendemonstrasikan sebuah naskah atau teks cerita fabel aspek yang dibutuhkan adalah aspek dalam berbicara. Hal tersebut dikarenakan untuk memiliki kemampuan mendemonstrasikan terlebih dahulu kita perlu memiliki kemampuan berbicara.

Agar keterampilan berbicara itu dapat direalisasikan, maka dalam proses pembelajaran mendemonstrasikan teks cerita fabel dibutuhkan suatu model yang dapat merangsang keaktifan dan kemampuan berpikir siswa dalam memecahkan masalah yaitu berfungsi untuk menyederhanakan masalah, sehingga lebih mudah untuk dipecahkan dan dipahami. Oleh karena itu, seorang guru harus memperhitungkan model yang tepat dalam pembelajaran yang akan digunakan. Model pembelajaran yang dipilih oleh penulis yaitu model pembelajaran *role playing*. Menurut Komalasari (2014, hlm. 80) model pembelajaran *role playing* adalah model penguasaan bahan-bahan melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Penggunaan model pembelajaran *role playing* diharapkan meningkatkan rasa percaya diri siswa dan untuk melihat sejauh mana siswa mampu menerapkan pemahaman dari berbicara di muka umum walau hanya dalam peran.

Dari uraian latar belakang tersebut penulis bermaksud untuk mengadakan penelitian mendemonstrasikan teks cerita fabel. Penelitian ini diwujudkan dalam judul “Pembelajaran mendemonstrasikan teks fabel dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Soreang tahun pelajaran 2017/2018”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah disampaikan penulis, dapat diidentifikasi beberapa masalah yang terdapat dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia. Terutama dalam keterampilan berbicara, salah satunya adalah

mendemonstrasikan teks fabel. Identifikasi masalah yang dikemukakan yaitu sebagai berikut.

1. Strategi dalam pembelajaran yang kurang tepat, waktu, sumber serta fasilitas yang terbatas.
2. Siswa cenderung mengalami kecemasan jauh sebelum memulai pembicaraan.
3. Pemilihan model pembelajaran yang tepat dan efektif dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa.

Uraian tersebut merupakan identifikasi masalah yang ditemukan peneliti sehingga peneliti menemukan judul penelitian. Identifikasi masalah ini akan menjadi acuan dalam penelitian yang akan dilaksanakan.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pada latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah dikembangkan. Maka penulis merumuskan masalah sesuai dengan latar belakang dan identifikasi masalah, sebagai berikut.

1. Apakah penulis mampu merencanakan, melaksanakan, dan menilai pembelajaran mendemonstrasikan teks fabel dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* pada siswa kelas VII SMP negri 3 Soreang ?;
2. Apakah siswa kelas VII SMP Negeri 3 Soreang mendemonstrasikan teks fabel menggunakan model pembelajaran *role playing* secara tepat ?; dan
3. Apakah model pembelajaran *role playing* efektif digunakan dalam pembelajaran mendemonstrasikan teks fabel pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Soreang ?

### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan dalam penelitian ini, penulis mempunyai tujuan yang hendak dicapai yaitu sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui keberhasilan penulis dalam melaksanakan pembelajaran mendemonstrasikan teks fabel dengan menggunakan model *role playing* pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Soreang.
2. Untuk mengetahui kemampuan siswa kelas VII SMP Negeri 3 Soreang dalam mendemonstrasikan teks fabel dengan menggunakan model *role playing*.

3. Untuk mengetahui keefektifan penggunaan model *role palying* dalam pembelajaran mendemonstrasikan teks fabel pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Soreang.

Berdasarkan uraian di atas, penulis memiliki tujuan yang berkaitan erat dengan rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya. Tujuan penelitian ini berguna untuk mengetahui keberhasilan, kemampuan serta keefektifan dalam pembelajaran mendemonstrasikan teks fabel pada siswa kelas VII SMPNegeri 3 Soreang.

### **E. Manfaat Penelitian**

Suatu penelitian tentu memiliki manfaat, baik bagi peneliti itu sendiri maupun bagi orang lain. Begitupun dengan penelitian ini yang diharapkan dapat memberikan manfaat bagi siapapun yang membacanya. Setiap upaya yang sudah dilakukan pasti memiliki manfaat berdasarkan tujuan yang telah ditemukan. Sama halnya dengan penelitian yang dilakukan ini, tentu harus memberikan manfaat. Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

#### **1. Manfaat Teoretis**

Penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk membangun teori pembelajaran, sehingga dapat memperbaiki mutu pendidikan dan meningkatkan kualitas hasil pembelajaran. Penggunaan model *Role Playing* dalam pembelajaran mendemonstrasikan sebuah teks fabel dapat membantu meningkatkan minat belajar, keaktifan siswa dan kepercayaan dalam diri siswa.

#### **2. Manfaat Praktis**

##### **a. Bagi penulis**

Hasil penelitian diharapkan dapat menambah wawasan dan pengalaman dalam kegiatan belajar mengajar. Penelitian ini juga mampu menjadikan motivasi bagi penulis nantinya berguna untuk meningkatkan kemampuan peneliti khususnya dalam kegiatan pembelajaran mendemonstrasikan teks fabel dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*.

b. Bagi Guru

1. Menjadi bahan masukan dan acuan bagi para pendidik bahasa Indonesia terutama pendidik bahasa Indonesia di SMP Negeri 3 Soreang pada materi mendemonstrasikan sebuah cerita fabel.
2. Memperkaya khasanah dan model dalam pembelajaran mendemonstrasikan cerita fabel.
3. Menciptakan kegiatan belajar yang aktif, kreatif, inovatif, dan berbobot sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

c. Bagi Siswa

1. Membantu siswa dalam mengatasi kesulitan dalam berbicara.
2. Meningkatkan motivasi belajar siswa.
3. Melatih dan membiasakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran secara efektif.

## **F. Definisi Oprasional**

Agar tidak terjadi kesalahan dalam mengartikan istilah yang digunakan dalam penelitian, perlu dijelaskan beberapa istilah atau definisi operasional sebagai berikut.

1. Pembelajaran adalah suatu proses, cara yang dilakukan untuk menjadikan siswa mengalami perubahan dan memperoleh kecakapan dari suatu yang dipelajari.
2. Mendemonstrasikan adalah proses, cara, dan perbuatan mempertunjukkan, mempertontonkan juga memperagakan sebuah peran untuk menjadikan orang atau makhluk hidup belajar.
3. Cerita binatang (fabel) adalah salah satu bentuk cerita (tradisional) yang menampilkan binatang sebagai tokoh cerita. Binatang-binatang tersebut dapat berpikir dan berinteraksi layaknya komunitas manusia, juga dengan permasalahan hidup layaknya manusia. Mereka dapat berpikir, berlogika, berperasaan, berbicara, bersikap, bertingkah laku, dan lain-lain sebagaimana halnya manusia dengan bahasa manusia.

4. Model pembelajaran *role playing* adalah model penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya dalam sebuah peran.

Berdasarkan definisi di atas, penulis dapat menyimpulkan definisi pembelajaran mendemonstrasikan teks cerita fabel dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* adalah pembelajaran yang mengarahkan siswa dapat mempertunjukkan sebuah karya yang menggambarkan potret kehidupan melalui gerak.

### **G. Struktur Organisasi Skripsi**

Dalam penyusunan skripsi yang berjudul pembelajaran mendemonstrasikan cerita fabel dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*, penulis memaparkan dalam 5 bab dengan ketentuan sebagai berikut:

#### **BAB I**

Dalam bab ini penulis memaparkan pendahuluan yang didalamnya berisi tentang latar belakang pelaksanaan penelitian. Selain itu penulis memaparkan perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, kerangka pemikiran sampai dengan definisi operasional yang menyampaikan definisi setiap variabel yang digunakan oleh penulis. Dalam bab ini diharapkan pembaca dapat tergambarkan mengenai penelitian yang akan dilaksanakan oleh penulis.

Dengan tersusunnya bab ini menjadi awalan dari langkah berikutnya yang akan dilaksanakan peneliti dalam melaksanakan penelitian. Penulis menyampaikan secara terperinci alasan dan sebab dilakukannya penelitian yang berjudul pembelajaran mendemonstrasikan cerita fable dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*. Dan bab ini penulis hanya memperkenalkan masalah yang muncul dalam penelitian.

#### **BAB II**

Pada bab II berisikan tentang kajian teori dari berbagai sumber yang meyakinkan serta analisis pengembangan materi pelajaran yang diteliti. Di dalam bab ini penulis mengemukakan pendapat serta memberikan kutipan dari berbagai

sumber terpercaya untuk menguatkan teorinya. Penulis menyusun dan merancang penyampaian teori dengan efektif agar tersampaikan dengan baik kepada pembaca. Dalam bab ini penulis melakukan studi pustaka terhadap setiap variabel yang disajikan.

Penulis berharap dengan berbagai sumber yang digunakan dari para ahli akan membantu penulis dalam menyampaikan materi dengan baik. Selain itu, dalam bab ini penulis mendapatkan banyak informasi dan wawasan akan objek penelitian yang sedang dilaksanakan.

### BAB III

Bab III di dalamnya berisi penjabaran yang rinci mengenai metode penelitian. Dalam komponen-komponen yang disajikan penulis menyampaikan persiapan yang dilakukan dalam melaksanakan penelitian di lapangan. Komponen-komponen yang dimaksud adalah metode penelitian, desain penelitian, partisipan instrumen penelitian, prosedur penelitian, rancangan analisis data.

Berdasarkan komponen di atas, penulis menggambarkan rencana dan persiapan yang dilakukan untuk melaksanakan penelitian di lapangan. Sehingga data akan diperoleh dan dapat diolah pada bab selanjutnya. Dalam bab ini instrumen penelitian menjadi hal yang penting dalam pengumpulan data (*data collection*). Selain untuk mendapatkan data yang dibutuhkan dalam instrumen penelitian terdapat penilaian terhadap pelaksanaan penelitian oleh penulis yang dilakukan oleh guru mata pelajaran di tempat penelitian.

### BAB IV

Pada bab IV penulis menyampaikan hasil penelitian dan pembahasan yang terdiri dari dua hal utama yaitu:

- 1) Pengolahan atau analisis data untuk menghasilkan temuan berkaitan dengan masalah penelitian, pernyataan penelitian, hipotesis tujuan penelitian; dan
- 2) Pembahasan atau analisis temuan.

Dalam pengolahan atau analisis data penulis melakukan perhitungan secara statistika. Penulis mengolah data agar mendapatkan hasil yang kongkrit dari



penelitian yang dilakukan. Setelah hasil didapatkan maka penulis dapat menyimpulkan keberhasilan penelitian yang dilakukan.

#### BAB V

Merupakan bab penutup yang berisi kesimpulan dan saran. Penulis menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian. Dalam bab ini penulis berharap pembaca dapat memaknai serta memanfaatkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan penulis. Selain itu penulis memberikan saran terkait penelitian yang dilakukan. Saran yang diberikan diharapkan dapat bermanfaat bagi pembaca, pengajar, peserta didik maupun kemajuan dunia pendidikan di Indonesia.